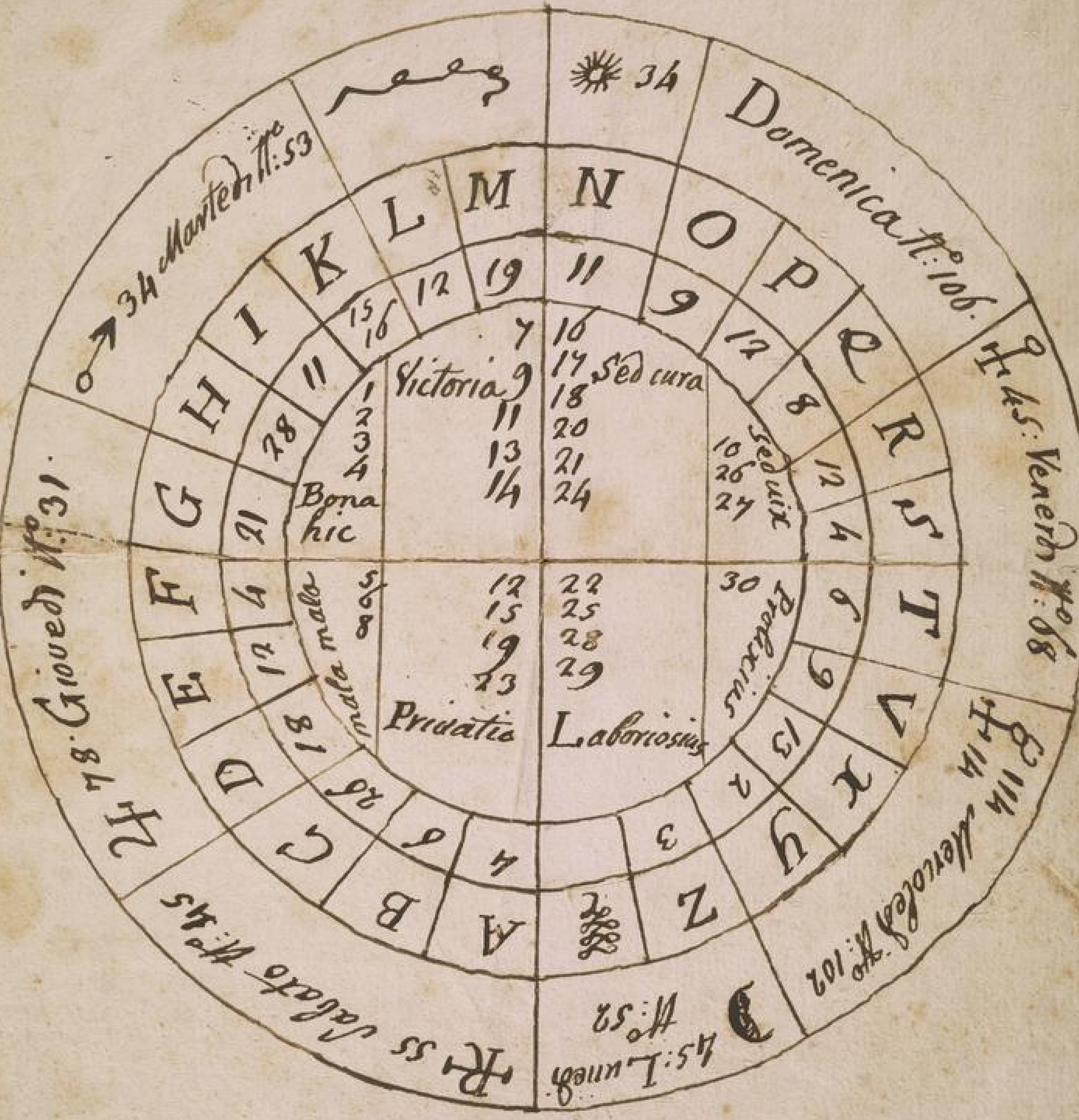
Ruota del Gran Filosofo Pitagora

Con questa ruota si ponno sapere tutte le cose del Mondo;
come a dire se quel parentado abbia effetto, se quella
Donna partorirà Maschio, o femina, se il tuo disegno avrà
buon esito, se il tuo Padrone sarà Papa, o Cardinale.

Il modo di operare questa ruota è la seguente = Si
deve considerare quanti giorni abbia la Luna dell'accidente che
corre in volersi indovinare quello che vuoi. V. G. = Vorrei sapere se
Francesco essendosi ammalato alli 12: della Luna di Luglio in giorno di
Sabbato, guarirà, o morirà, o pure se grande sarà il suo male. Piglia
il N.o 12: e notalo così 12: Poi la p.ma lettera del nome che è F: e la
troverai notata nella ruota col suo numero sotto, e quel numero lo
aggiungerai al soprascritto 12 4 } poi si piglia il numero del giorno del
Sabbato che è ——— 45 } perchè in tal giorno la Luna di Luglio del
1651: aveva giorni dodeci, e per questo si piglia il Sabbato come giorno
in cui detto Francesco si ammalò: Prendi dappoi il numero del Pia-
neta, cioè di ♄ come padrone di quel giorno, il qual numero sarà no-
tato nel segno ♄ avanti il Sabbato, il che sommerai tutto, che poi
dalle dividerai per 30: e ciò che dal 30: rimane, si guarderà nella
ruota in che parte sarà tal N.o avvanzato, e così saprai quello che
vai cercando. La stessa regola si osserva in tutte le altre cose che si
bramano sapere. ———

Molti altri usi ha questa sfera li più importanti sono al Duello,
Giuochi, Furto, Infermo, e per tutt'altro.

Del Duello serve l'esempio come sopra = Prendi le lettere che
formano ambi li nomi dei Duellanti, a queste apporrai li nume-
ri corrispondenti col N.o del Pianeta, e del giorno. Sommerai, dividerai
per 30: il risultato, ed il restante cercherai nel circolo della sfera
indi ne giudicherai secondo la disposizione. ———